Dreamcast™ - SEGAs neue 128-Bit Super-Konsole
Spitzentechnologie und ultimativer Spielspaß

Nürnberg, 3. Februar 1999. Mit Dreamcast™ ist es SEGA gelungen, durch revolutionäre eigene Entwicklungen und die Kooperation mit den weltweit führenden innovativsten Unternehmen der Branche, wie Hitachi, Microsoft, NEC, VideoLogic und Yamaha, beste und modernste Hardwarekomponenten zu einer absoluten Super-Konsole zu vereinen.

Die RISC Prozessoreinheit (CPU) mit dem von Hitachi neu entwickelten SH-4-Chip und eine unabhängige 3D-Grafik Engine sind das Herzstück der Dreamcast™ Konsole. Alleine der SH-4-Chip ermöglicht Dreamcast™ viermal schnellere Fließkomma-Operationen als ein Pentium II Prozessor und bietet somit die Plattform für eine ungleich schnellere grafische Verarbeitungsgeschwindigkeit bei Hochleistungs-3D-Anwendungen. Die 3D-Grafik Engine mit dem NEC PowerVR Second Generation Chip ermöglicht zusätzlich die Berechnung und Darstellung von bis zu drei Millionen Polygonen pro Sekunde. So lassen sich beispielsweise menschliche Bewegungen, Nebel-, Wasser- und Schatteneffekte nahezu photorealistisch darstellen. Dreamcast™ läßt damit in puncto Grafik-Power alles weit hinter sich, was der PC-Markt derzeit und in absehbarer Zukunft zu bieten hat. Den für das ultimative Spielerleben notwendigen High-Quality-Sound bietet ein Echtzeit 3D-Audio-Chip von Yamaha. 64 Kanäle für Musik, Sprache und Game-Play-Sound-Effekte lassen hier keine Wünsche offen.

Ein besonderes Feature von Dreamcast™ ist die Netzwerkfähigkeit. Damit bietet Dreamcast™ - zusätzlich zum einzigartigen technischen Standard - mehr als jede andere Videokonsole. Durch die Netzwerkfähigkeit von Dreamcast™ können die Gamer die komplette Welt des Internets mit allen seinen Möglichkeiten erschließen, beispielsweise Online-Gaming und E-Commerce. SEGA bietet unter anderem für Dreamcast™ die Service- und Entertainmentseite www.dricas.de an, die pünktlich zum Launch der Konsole im Netz verfügbar sein wird. Auf dieser Website werden Gamer Spieleinformationen und "Goodies" herunterladen können.

Das Visual Memory System erweitert die Möglichkeiten der neuen Generation der digitalen Unterhaltung in der Dreamcast™-Welt um ein weiteres revolutionäres Feature. An den Dreamcast™-Controller angeschlossen dient es als Memory-Karte zum Sichern oder Laden von Spieldaten per Hochgeschwindigkeitsübertragung. Während eines Spiels kann das Visual Memory System mit seinem LCD-Bildschirm als Zweitmonitor eingesetzt werden, um beispielsweise geheime taktische Spielzüge zu entwickeln. Von Dreamcast™ abgekoppelt wird das Visual Memory System zum kleinsten portablen Spielesystem der Welt.

Eine Vielzahl von Peripherie-Geräten und Erweiterungsmöglichkeiten erhöht noch einmal die Möglichkeiten und den Spielspaß von Dreamcast™. So wird es für Dreamcast™ unter anderem einen Racing Controller in Lenkradform geben. Der Arcade Stick eignet sich mit sechs digitalen Knöpfen und einem digitalen Joystick besonders für alle Arten von Kampfspielen und Beat ’em Ups. Ein witziges Gimmick ist der Fishing Controller in Form einer Angelrute, der die Vibrationen beim Angeln wiedergibt. Er ist ideal für die zur Zeit vor allem in Japan extrem populären Angelspiele.Optional erhältlich ist auch ein Keyboard, um die Internetfähigkeit von Dreamcast™ mit Modem zu nutzen.

Weitere Informationen:

Tina Sakowsky, SEGA Gesellschaft für Videospiele mbH, Tel. 040-22938-255 oder E-Mail sakowsky@sega.de
Ute Richter, MS&L International Public Relations GmbH, Tel. 06171 58 87-44 oder E-Mail urichter@mslpr.de

SEGA im Internet: http://www.sega.de oder http://www.dreamcast.de
http://www.sega.com oder http://www.sega-europe.com

Bitte senden Sie ein Belegexemplar direkt an MS&L, Ute Richter, Obere Zeil 2, 61440 Oberursel.